平成元年5月19日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第5巻第9号(通巻79号)

ゲームボーイ GAME BOY Magazine

スーパーマリオランド

★World1・2完全攻略

★最終面までマップで紹介

ベースボール 選手データ公開

新作ぞくぞく登場

デスボール(ケムコ) SA・GA(スクウェア) 上海(HAL研究所)
テニス(任天堂) ゴルフ(任天堂) F-1レース(任天堂)
テトリス(任天堂) パチンコタイム(ココナッツジャパン)
ロードランナー(バンダイ)ほか


近日発売!!
SUPER MARIO LAND
完全攻略本
でるゾでるゾ
初の
GAME BOY™
完全攻略本シリーズ
第1弾発売!!
5月22日発売予定
予価 310円
だゾ。
ゲームボーイ本体と、
同じ形、同じサイズで、
GAME BOY 完全攻略本
シリーズ刊行開始！
その第1弾は、もちろん
スーパーマリオランドだ。
全12エリアのマップのすべてを公開し、隠れアイテム、
隠れ部屋などすべての秘密を大公開！
徳間書店
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A

平成元年5月19日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第5巻第9号(通巻79号)

ゲームボーイ

GAME BOY Magazine

スーパーマリオランド

★World1・2完全攻略
★最終面までマップで紹介

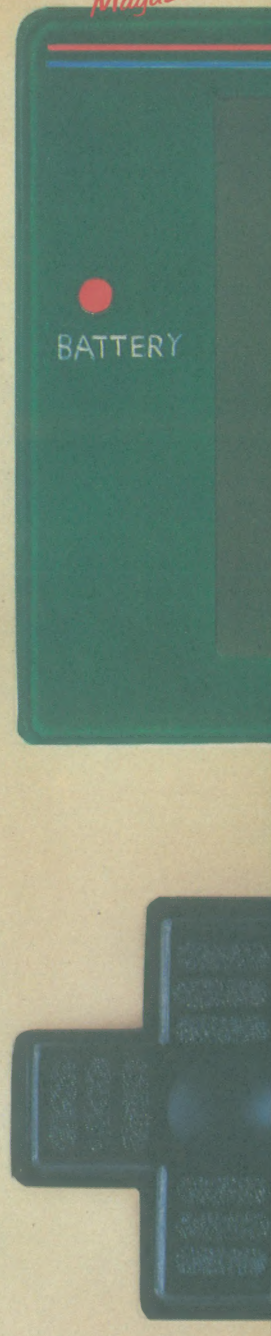
ベースボール 選手データ公開

新作ぞくぞく登場

デスボール(ケムコ) SA・GA(スクウェア) 上海(HAL研究所)
テニス(任天堂)ゴルフ(任天堂)F-1レース(任天堂)
テトリス(任天堂)パチンコタイム(ココナッツジャパン)
ロードランナー(バンダイ)ほか

GAMEBOY Magazine

CONTENTS



ゲームボーイの
ウル技大募集

見つけた人は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 ファミマガ編集部ゲームボーイウル技係まで送ってね。



W1・2完全攻略
W3・4マップ公開

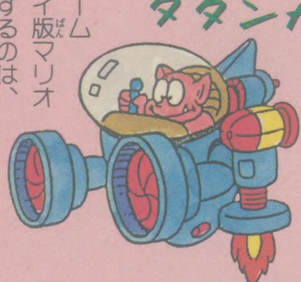
発売中 任天堂 2600円 消費税込

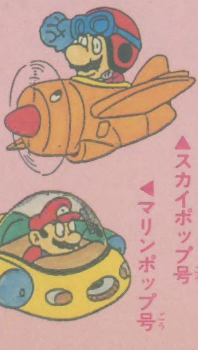
サラサ・ランド全マップ公開!!

サラサ・ランド征服を企らむ宇宙怪人タタンガを倒すために、われらがヒーロー、マリオが立ち向かう。4つの王国を通りぬけ、平和を取り戻せ。

ゲームボーイ版マリオが旅するのは、4つの国からなるサラサ・ランド。かつては平和な世界だったが、突然あらわれた宇宙怪人タタンガがサラサ・ランド征服を企らみ、デイジー姫を連れ去ってしまった。チャイ王国の奥にいるというこの怪人を倒すためには、ピラプト、ミューダ、イーストンを無事通過しなければいけない。そこで今回は、全マップ大公開。

宇宙怪人タタンガ



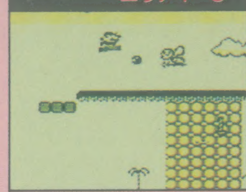


▲スカイポップ号

◀マリンポップ号

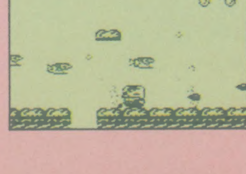
サラサ・ランド

World 1 ピラプト王国 エリア1～3



↓

World 2 ミューダ王国 エリア1～3



←

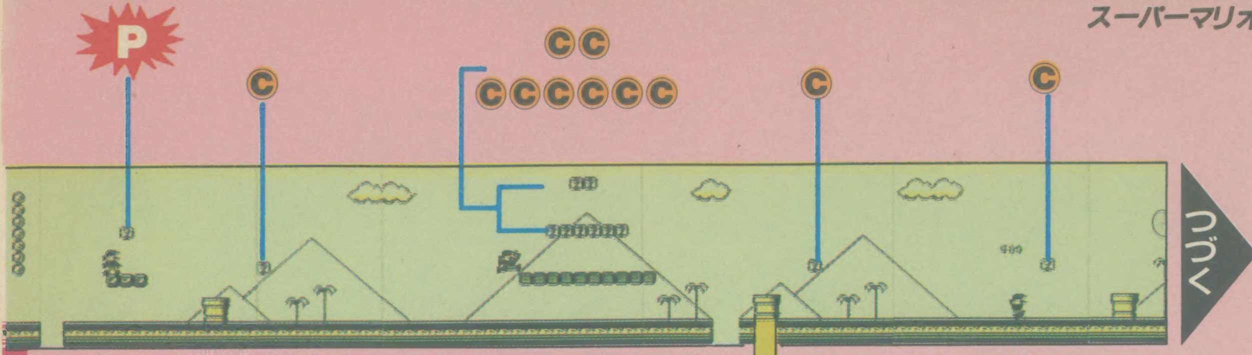
World 3 イーストン王国 エリア1～3

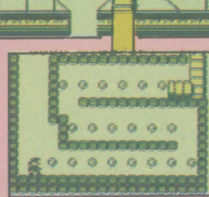


↑

World 4 チャイ王国 エリア1～3





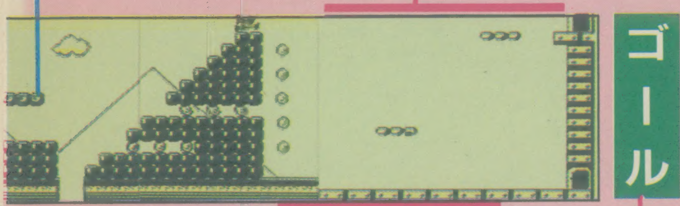


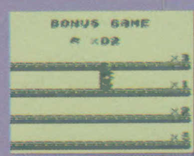


エレベーターをうまく使い、上のゴールに入れれば、ボーナスゲームにチャレンジだ。

World 1 ピラプト王国

マリオがまずやってきたのはピラプト王国。ここはサラサ・ランドのなかでもいちばん進みやすい地形になっている。でも、気を抜いてはいけない。これからマリオが出会う試練の道をクリアするためのテクニックを、ここでマスターするんだ。特にエリア3の地下通路にはいろんな仕掛けがある。マリオのパワーを十分使って秘密を解きながら進もう。

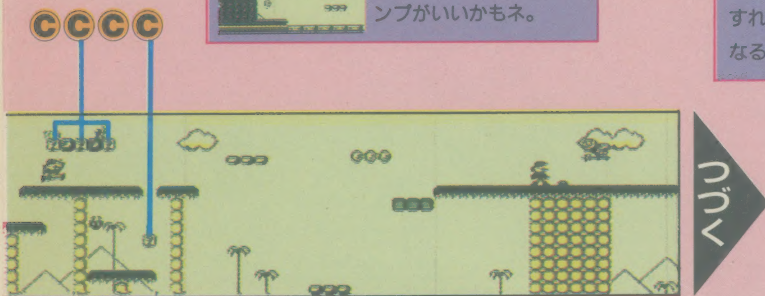




画面のハシゴがシャッフルして、ギャンブル気分だ。うまく3UPすれば、この後が楽になるもんネ。

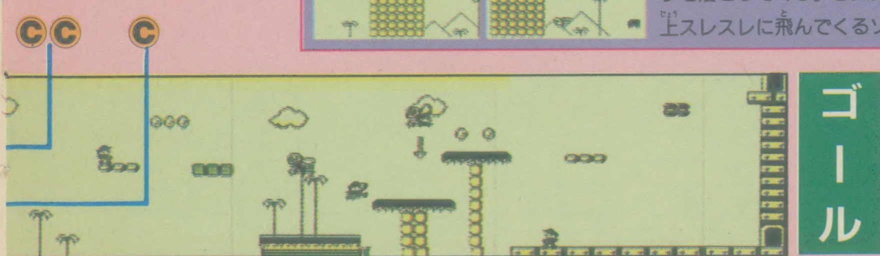


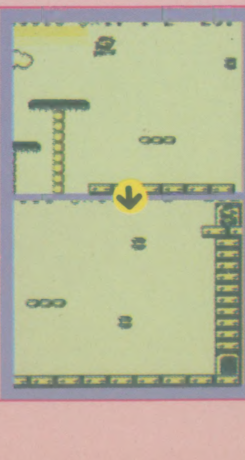
2つめのエレベーターに乗るには、Ⓑボタンジャンプがいいかもネ。



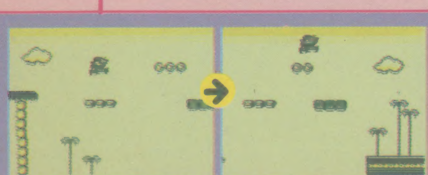


ここもブンブンの連続攻撃。最初の2匹は頭の上を飛ぶが、ヤリを落としてくる。3匹目は頭上スレスレに飛んでくるゾ。





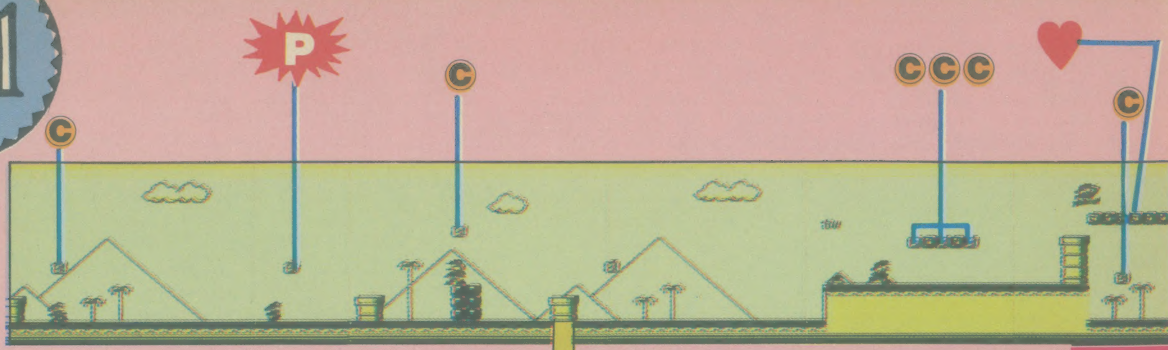
エレベーターの上で勢いをつけてⒷボタンダッシュでジャンプ。着地地点のブロックは落ちてしまうから、またすぐにジャンプ。



2つのエレベーターが最接近するときがチャンス。Ⓑボタンジャンプで距離を稼ぐ手もある。着地時のオーバーランに注意。

1-1

スタート

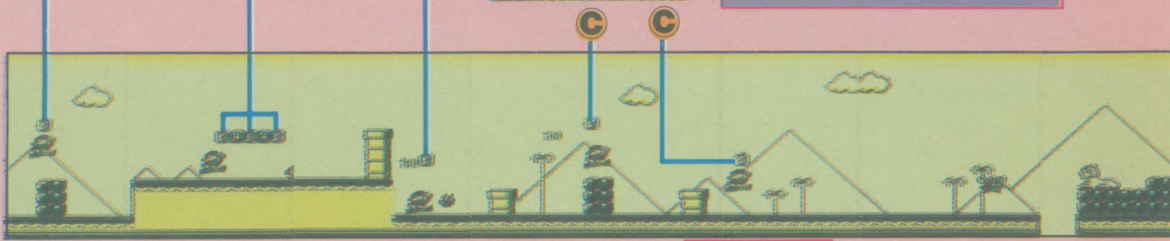






空中にジャンプし、一列に並んだコインを一気に取る。飛びすぎに注意。

つづき





ジャンプしながら襲いかかるフーライが出現。タイミングがとりにくい。

1-2

スタート



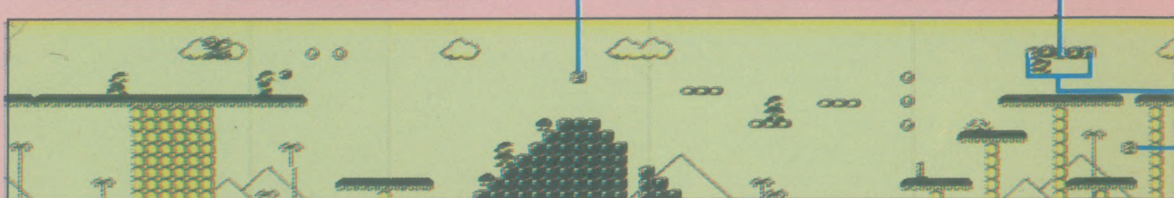


ジャンプの連続から、平坦な場所に来て、ひと安心。と思ったらブンブンの3匹攻撃。注意しないとアウト。



ジャンプで次々に進んでいくポイント。ノコボンに気をつけよう。

つづき



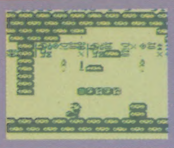


ブロックの山を登ろうとすると、ノコノコが上から降りてくる。タイミングを合わせてジャンプするか、下に降りるのを待とう。



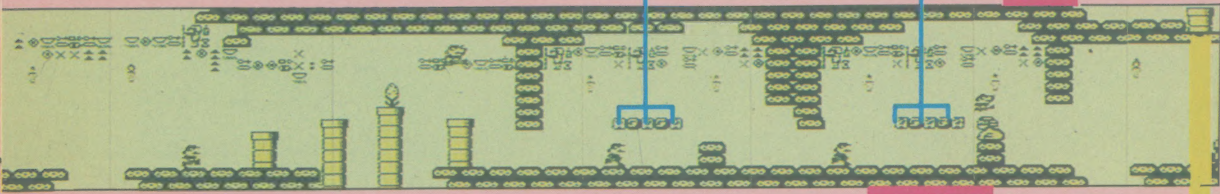
空中で3つのエレベーターを乗りつぐとき、ジャンプの高さを考えておかないと、オーバーすることがある。

●マーク一覧 Ⓒコイン ⑩10枚コイン Ⓟパワーアップ ♥1UP ★無敵

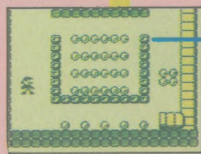


?ブロックのコインを取るのに夢中になっていると、天井が落ちてくる。くれぐれも気をつけよう。

なんでもない場所だが、向こう側にジャンプするとき、上の柱に頭をぶつけて落ちないように。

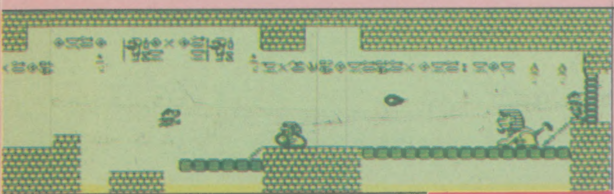


つづく

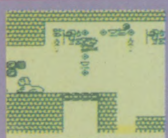




ガオーの攻撃をよけ、ブロックに挟まれたブロックを壊す。そして、右側の空間にジャンプすると、隠しエレベーター出現。ブロックを壊すので、スーパーマリオじゃないとダメ。



ゴール



そのまま走り抜けようとすると、ブロックが落ちてしまう。ジャンプでブロックをよけて進むのがベスト。

ビラブト王国のボス キング・トトメスと対決!!



火の玉をよけて



スーパーボールを



ゴールの前に立ちはだかる、スフィンクスのようなキング・トトメス。吐きだす火の玉をよけながら、スーパーボールで攻撃だ。スーパーボールを持っていない場合は、Ⓑボタンダッシュでジャンプしてキング・トトメスの上を抜けるか、トトメスがジャンプしたスキにその下を走りぬければいい。ここを切りぬければミューダ王国だ。

キング・トトメス





トトメスがジャンプしたときに、下を通り抜ける

1ワールド・クリア

〈インターバル・イベント〉

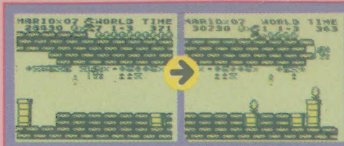
キング・トトメスを倒し、その後ろのスイッチを押すと、扉が開いて奥の部屋に入れる。そこにはデイジー姫が……と思ったら、これはニセモノ。フーライが化けていたのだ。こんなにすぐ、本物のお姫さまに出会えるわけがないものね。

次のミューダ王国に進む前にボーナスゲーム。しっかり人数をふやしておきたい。



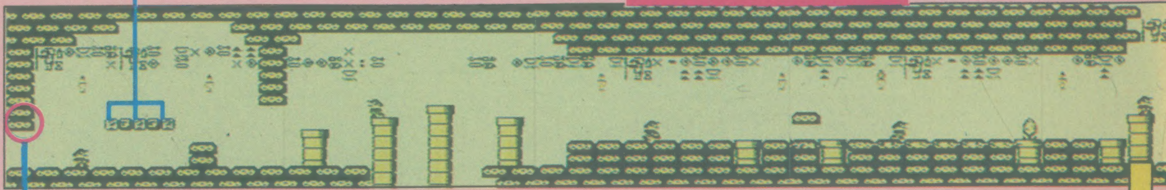


1-3



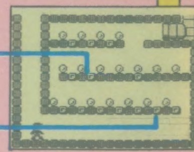
隠しエレベーターで上に上がり、地下通路の天井を歩くと、コインが敷きつめられている場所がある。これはボロもうけだ/

スタート

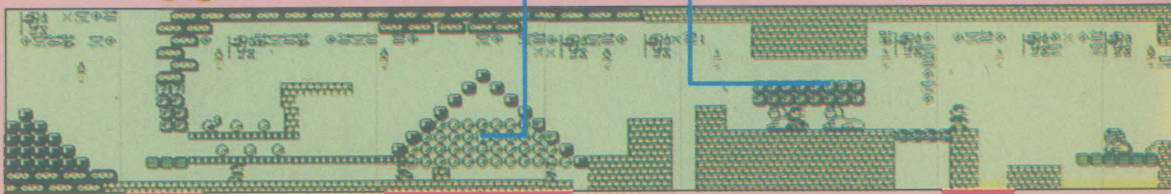




この何もないところでジャンプすると、エレベーターの隠しブロックが出現/　ブロックに登ると、天井の上まで移動してくれるんだ。

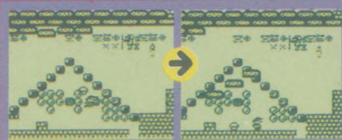


つづき





スーパーマリオだと、ブロックの柱を頭で崩さないと先に進めない。下段のコインはあきらめよう。

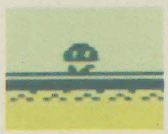


マリオが小さいままだったら、このコインの山にたどりつける。しかも真ん中のパワーアップを取ると大きくなれる。落ちてくる天井に注意。

World 1 ピラフト王国 敵キャラ・ファイル

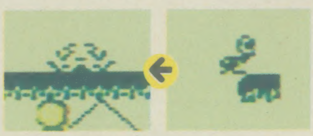
チビボー

●100PTS 地面をトコトコ歩くだけのキャラクター。マリオが真上から飛び乗り、押しつぶせば簡単に倒せる。でも注意してネ。



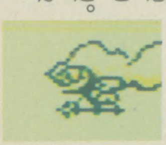
ノコボン

●100PTS 真上から飛び乗れば、動きを止めて自爆する。この爆発に巻きこまれると、さすがのマリオもダメージを受けてしまう。すぐにその場を離れよう。



ブンブン

●800PTS 空中を飛びながらヤリを落としてくる敵キャラ。一直線に飛び、急に止まるときが危険なのだ。タイミングが肝心。



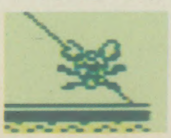
パックンフラワー

●100PTS 土管の中から出てきて、マリオを飲み込んでしまう。でも、土管にピッタリつけば、もう顔を出さないから安心。



フーライ

●400PTS 空中を飛んでいたかと思うと地上に降り、またジャンプする。スーパーボールでも2発撃ち込まなければ死なないゾ。



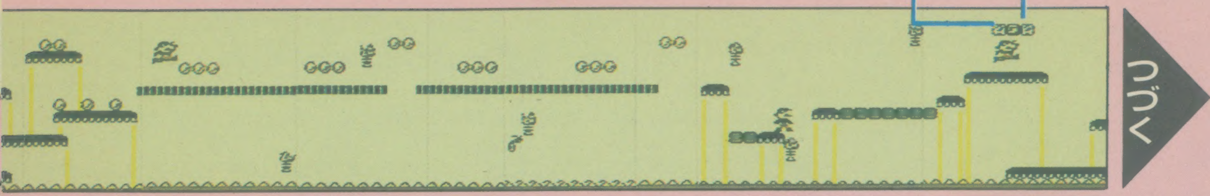
ガオー

●800PTS じっとしたまま弾を撃ちだし狙ってくる。スーパーボールで撃つより、ジャンプで踏みつぶすほうがカンタンだ。



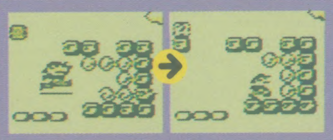
●マーク一覧　C コイン　10 10枚コイン　P パワーアップ　♥ 1UP　★ 無敵



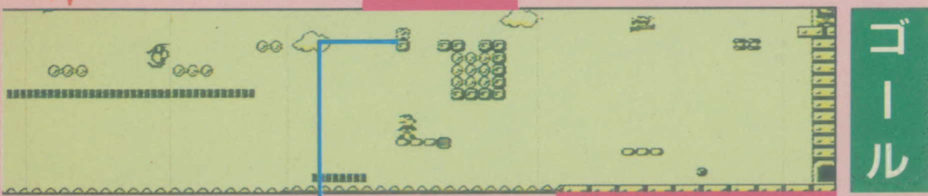


World2
ミューダ王国

マリオが次にやってきたのはミューダ王国。海に囲まれた静かなこの国も、タタンガの催眠術でみんな敵にされている。海からはホーネンやユラリンプーが飛びだし、最後のエリア3の海中ではグニョンなどが襲いかかってくる。このエリア3の海中を行くのはマリンポップ号で、シューティングゲームになっている。めざすボスは、ドラゴンザマス。



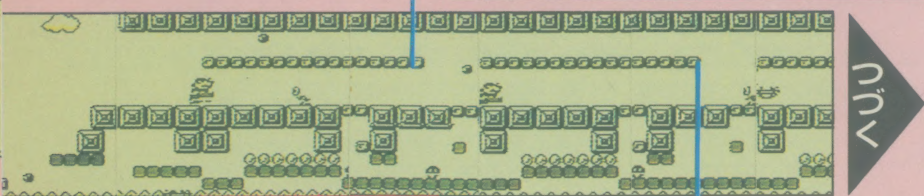
左側のブロックを壊し、?ブロックの♥を取る。そして右に飛び乗る。取りそこなった♥は右のブロックの中に入ることも。

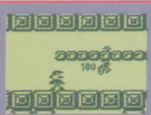


タテにもヨコにも動くエレベーターを乗り継いで、最後のジャンプでタテ一列に並んだコインをいただきだ。

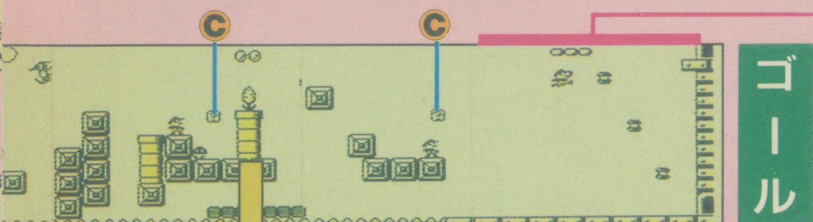


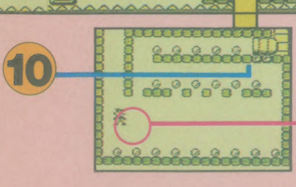
このゴールも、エレベーターから落ちるブロックへとジャンプで飛び移り、ボーナスゲームにチャレンジ。

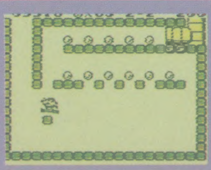




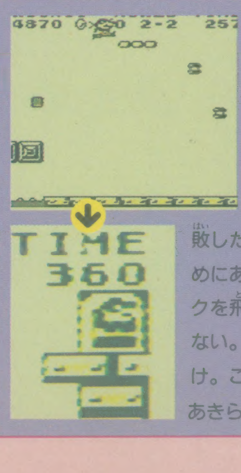
ノコボンをジャンプで倒すとき、頭上のブロックに当たると落ちるタイミングが速くなる。注意。







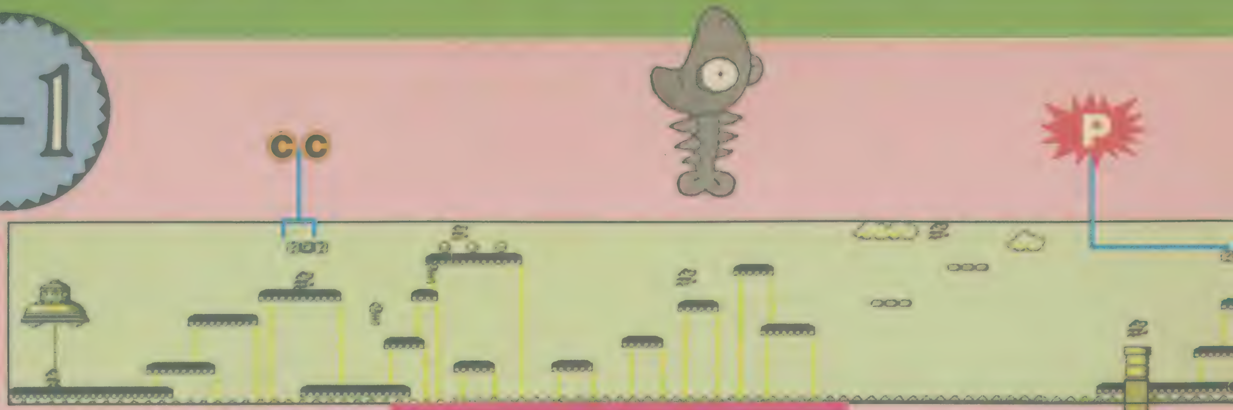
この土管の中のボーナスステージから出るには、画面右の空中にジャンプしてみよう。足場になる隠しブロックが出現する。

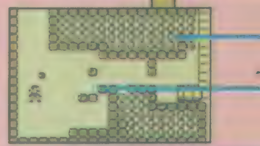


?ブロックの上から⑧ボタンジャンプで左右に動くエレベーターにジャンプ。するとボーナスゲームだ。失敗したら、下から上に斜めにある、落ちるブロックを飛び移っていくしかない。チャンスは1回だけ。これも失敗したら、あきらめて下から入ろう。

2-1

スタート





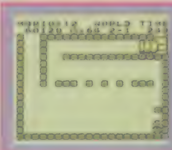


ポコポコと並ぶ島をジャンプで渡っていくと、海から垂直にホーネンが飛び出してくる。ちょっとジャンプして乗りつぶそう。

つづき



2-2



中から出るには、右端でジャンプし、足場になる隠しブロックを出す。





スタート



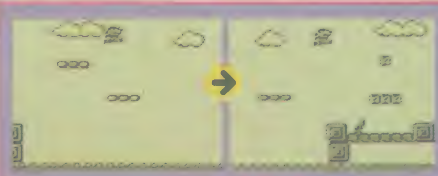


ブロック1個分のすきまはBボタンダッシュで走り抜けられる。ジャンプするより安全だ。



つづき





エレベーターの乗り移りは、空中で方向を変えるテクニックをマスターしておくと楽だ。とくに踏み切りと着地に注意したい。オーバーランにも気をつけよう。

●マーク一覧 Ⓒ コイン ⑩ 10枚コイン Ⓟ パワーアップ ♥ 1UP ★ 無敵





つづく

ブロックの柱が2段になっているポイント。スーパーマリオになっているときはスクロールに注意し、柱に挟まらないように。

ブロックの柱を通り抜ける。小さいままのマリオなら1ブロック分で抜けられるが、スーパーマリオは2ブロック分必要だ。

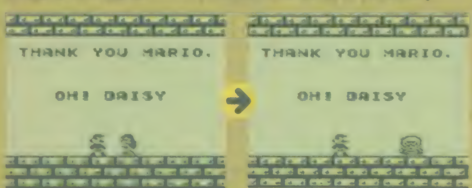


ゴール

1ワールド・クリア

〈インターバル・イベント〉

ドラゴンザマスを倒し、ミューダ王国を通りぬけると、ここでもデイジー姫が登場。前回のことがあるから信用はできないのだけど、それでも、と思っていると……やっぱりニセモノだった。





ドラゴンザマスを倒したら、あとは次の部屋に進むだけ。ドラゴンザマスがいた壁の下のブロックを魚雷で壊し、部屋の奥にあるスイッチを押して扉を開けよう。これでミューダ王国ともお別れだ。さあ、次の国へ出発だ。



ミューダ王国のボス

ドラゴンザマスと対決！

ミューダ王国のラストには、ボスのドラゴンザマスが居座っている。こいつをさけて通りぬけるのは至難のワザ。ドラゴンザマスも炎を吐きだしてくるし、それを守るように動き回っているタマオーという不死身の生命体もいるのだから。それをうまくよけながら魚雷を20発撃ちこまなければいけない。できれば、部屋の前のブロックの中のパワーアップアイテムを手に入れ、1ダメージ覚悟で撃ちまくれ。



[illegible]けて

魚雷を20発撃ち込め

2-3



スタート





マリンボップ号でシューティングの始まり。ブロックの中からはアイテムが出現するヨ。



まっすぐ泳いでくるトリオンは、3匹で編隊を組んでくる。かわしても、Uターンして後ろから襲いかかるから、なるべく初期に倒しておきたい。

つづき





ブロックの柱の間にグニョンがいる。こいつを倒すのは簡単だけど、倒したあとに出てくる2つの弾に注意しないとやられてしまう。なるべく離れて撃ち倒し、出てくる弾をうまく回避しよう。

World 2 ミューダ王国 敵キャラ・ファイル

チビボー

●100PTS



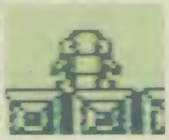
ノコボン

●100PTS



メカボン

●800PTS
エリア2に登場するロボットみたいな敵キャラ。頭の部分と体の部分に分離し、頭の部分はだ円軌道を描きながら襲いかかってくるが、一定の動きなので読みきれるはずだ。



トリオン

●100PTS
エリア3で登場する魚の敵キャラだ。いつも3匹で泳いできて、やりすごしてもUターンして襲いかかってくる。なるべく前方から来るときに倒したい。



ホーネン

●100PTS
エリア2、3で、海の底から真上に飛び上がってくる。スピードが速いから注意。



ユラリンブー&ユラリン

●400PTS
エリア1、2で、下から飛び出すのがユラリンブー。エリア3に登場するのがユラリン。兄弟で弾を撃つ。



グニョン

●800PTS
エリア3のブロックの柱の後ろで待ち受けている。倒すと2発の弾を出すから注意したい。なるべく離れて撃ち、2発の弾に当たらないようにすることだ。



●マーク一覧 Ⓒコイン ⑩10枚コイン Ⓟパワーアップ ♥1UP ★無敵

World3 イーストン王国

ここは、モアイのような像が並ぶ、古代帝国といった趣の国。登場するキャラまでモアイのようだから、思わず笑っちゃいそうになるのだけど、クリアするのは容易ではないのだ。なかには地面に針が敷きつめられた場所まであり、カンタンには進めない。今までになかったワザを駆使して、イーストン王国を攻略していくのだ。

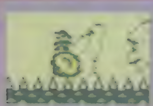
タテに並ぶコインが。でも、これは取れない。これを取れるのは、ジャンプに失敗して死んでしまうときだ。右側のコインはうまくやれば…！



つづく



つづく



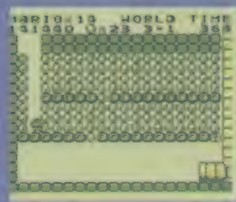
地面に針が敷き詰められた場所。上から落ちてくるガンチャンに乗って移動しよう。



ゴール

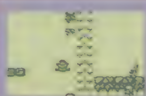
宝物の部屋

この[illegible]、[illegible]の部屋にあるコインの[illegible]なる。[illegible]のコインを集めるには、ス ー[illegible]ル[illegible]。ブロック[illegible]す[illegible]でボール[illegible]使[illegible]。

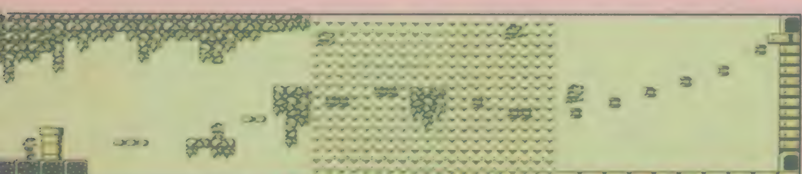




つづく



ジャンプで一気に渡ろうとすると、上から落ちてくる岩の破片に当たってしまう。



ゴール



このエリアでボーナスゲームをするのはとっても難しい。とにかく、落ちていくブロックを次々に、すばやく乗り継がなければいけないのだ。タイミングが一度でもずれると、もうチャンスはないゾ。

3-1

土管の中から現れる大砲の砲弾や、空中から降ってくるガンチャンなど、個性的な敵キャラが登場。後半の針の地面はガンチャンに乗って移動しよう。

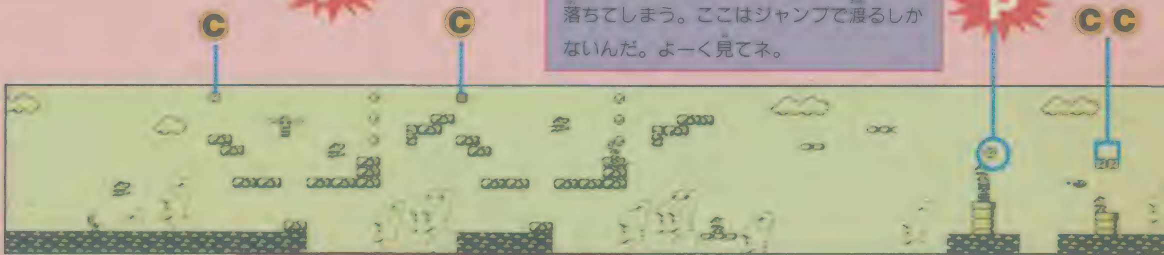


スタート



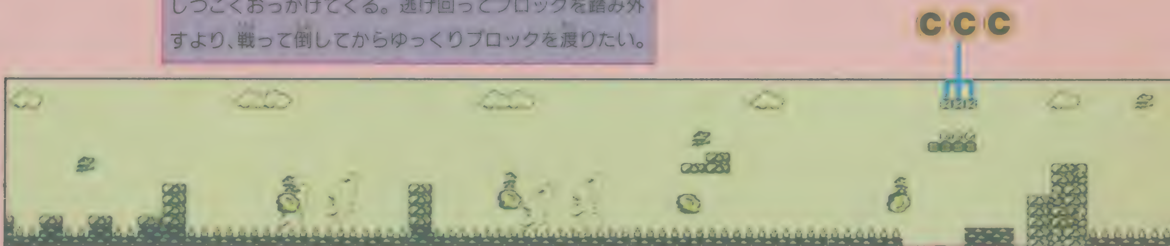
あわてて走ろうとすると、間のブロックが落ちてしまう。ここはジャンプで渡るしかないんだ。よーく見てネ。

つづき



羽根のはえた石像パタドンが、マリオを押しつぶそうとしつこくおっかけてくる。逃げ回ってブロックを踏み外すより、戦って倒してからゆっくりブロックを渡りたい。

つづき



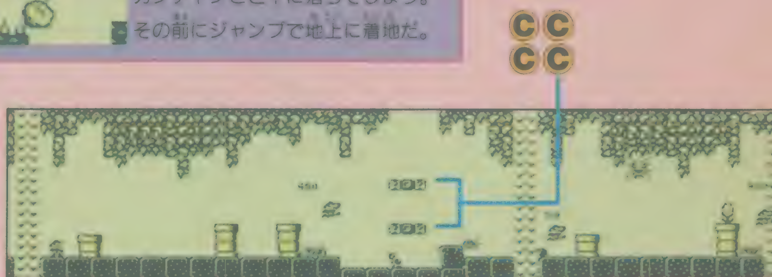


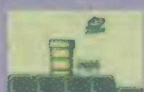
ガンチャンに乗って移動していても、ガンチャンごと下に落ちてしまう。その前にジャンプで地上に着地だ。

3-2

このエリアでは、頭上にも注意しなければいけない。クモのスーや、落ちてくる岩の破片など、上からの攻撃が多いからだ。でも足元のパックンフラワーやノコボンにも気をつけないとネ。

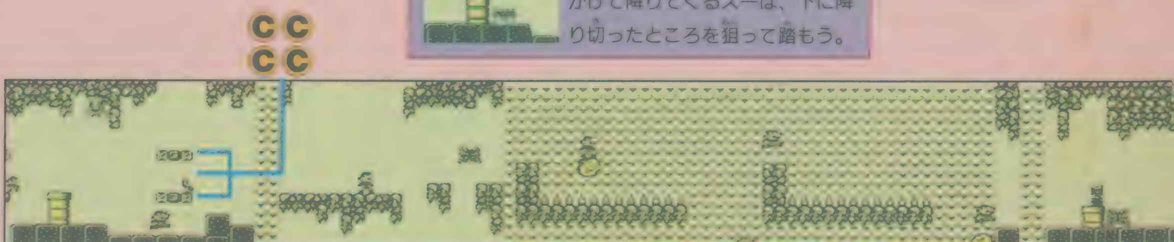
スタート





天井に張りついていて、マリオめがけて降りてくるスーは、下に降り切ったところを狙って踏もう。

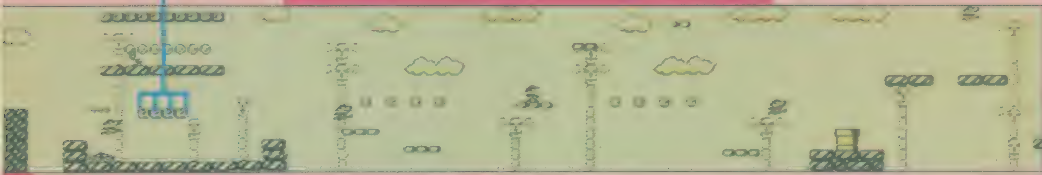
つづき



ここでも針の地面が出てくる。やはりガンチャンに乗って進むしかない。しかもエリア1のときよりも、降りるタイミングが難しくなっているゾ。

●マーク一覧 C コイン 10 10枚コイン P パワーアップ ♥ 1UP ★ 無敵

エリア1と同じく、連結したエレベーターを飛び移らなければいけない。ジャンプ後も十字ボタンで着地ポイントの補正ができるが、的確にタイミングをはかって飛ぼう。



このポイントは、Bボタンダッシュで走りぬければ安心。といっても、最後はちゃんとストップしなければダメ。



イーストン王国のボス ヒョイホイと対決




●ガンチャンを投げつける

マリオめがけて、大きなガンチャンを次次と投げつけてくるのがイーストン王国のボス、ヒョイホイだ。ガンチャンのバウンドを見きわめて、ガンチャンの上に乗り、スーパーボールを撃つか、ガンチャンの上からジャンプして、ヒョイホイの上のブロックに乗ってしまうしか手はない。でも、スーパーマリオで、一気に突っこむのも手。








土管を登ろうとするといきなり大砲が3列ニョッキリと首をだす。ここはしゃがんで砲弾をやりすごしてから登ろう。

難しそうに見えて意外と簡単。エレベーターからブロックに移ったと同時にBボタンダッシュで走るんだ。

World4

チャイ王国

とうとうやって来た最後の国、チャイ王国。この国の奥に、宇宙怪人タタンガにさらわれたデイジー姫がいるのだが、さすがタタンガの本拠地だけあって、難易度は最高。エリア1の敵キャラの多さ、エリア2のタイミングの難しさ、そして最後のエリア3のシューティング、どれをとっても、クリアするには手に汗握るハードな場面の連続だ。

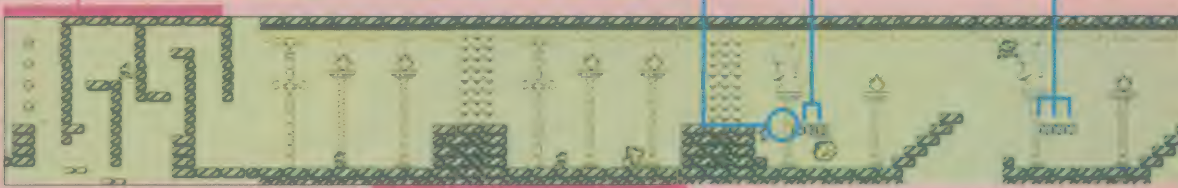
3-3

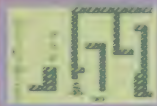
とにかく空中を渡るジャンプの連続。出現する敵キャラは少ないけれど、テクニックが重要な決め手となるはずだ。キミはプレッシャーに勝てるか?!

スタート

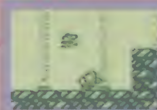


つづき





左右に動くエレベーターに乗り、垂直ジャンプで真上の出っ張りに着地する。降りるタイミングが難しい。



元気よく腕を振って走るトコトコは、見た目よりスピードが速いから注意しよう。

4-1

ここは強敵ピョンピーが出現する。ピョンピーは一度倒しても何度でも復活する恐ろしいヤツ。さらに土管から出る大砲や、逆さパックンなど、敵は多いゾ。

スタート

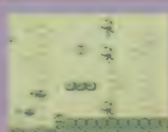


つづき



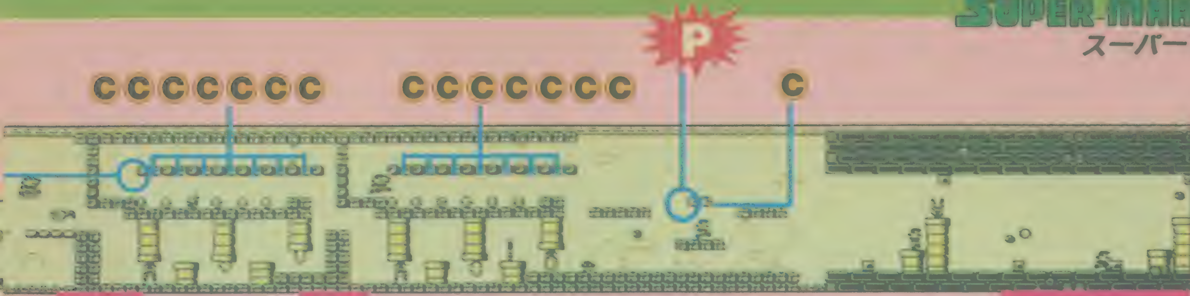
つづき





左の高い土管から一気にジャンプ。そのとたん、左からは大砲の砲弾が3列で、右側からはピョンピーがタテ3列に出現。まるで[illegible]のような攻撃。空中のブロックに避難しよう。

●マーク一覧　C コイン　10 10枚コイン　P パワーアップ　♥ 1UP　★ 無敵



つづく

スーパーマリオだったら、ブロックを壊して上の道を行こう。小さいままだったら、逆さパックンが並ぶ下の通路を進むしかない。



この先、火の玉が回る場所が続くが、中心のブロックにピッタリとつけば大丈夫。タイミングをうまく…。

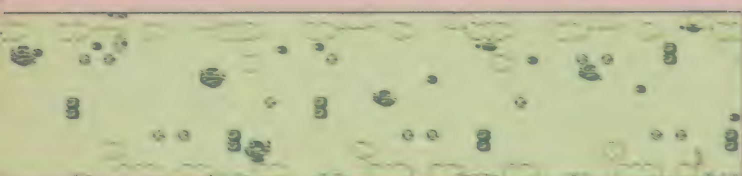


つづく

宝物の部屋

このチャイ王国の宝物の部屋は、文字通りボーナスステージ。コインが部屋中にいっぱいで、うれしくなってしまう。ヒマだったらコインの数を数えてネ。でもこのコイン、ジャンプだけでは全部取れない。スーパーボールを撃ってコインを集めるのだ。だからパワーアップしておきたい！





つづく



ロケトンはうまくやり過ごしても、後ろからロケットを発射してくるから、早目に倒そう。



つづく

チャイ王国のボス パオキントンと対決!!



このボスのパオキントンははずかしがり屋で、いつも雲に隠れている。だからその正体は誰も知らない。でもそのわりには、空中をフワフワ飛びながら積極的にマリオに近づいてくる。しかも中から次々にチッキンを出すので、それを撃ち落としながらの攻撃になる。近づくチッキンの周りを大きく回りながら攻撃だ。



●ミサイル20発で倒せる

そして…、宇宙怪人タタンガと最後の大決戦へ





ゴール

2つの土管の中からゲンコツが落ちてくる。ここまで来てゲンコツになんかつぶされないようにネ。

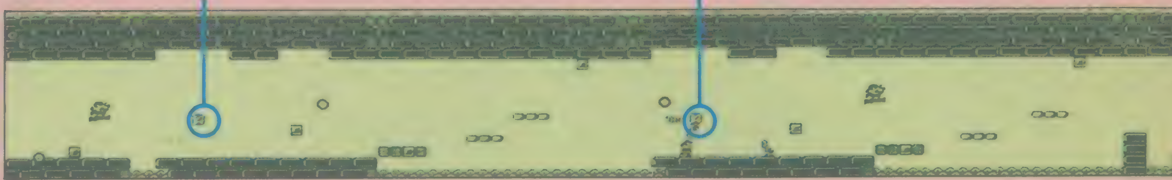
4-2

空中のブロックを進み、火の玉が回る通路に入る。途中毒花粉をばらまきながら歩くボンボンフラワーや、逆さパックンが出現する。

スタート



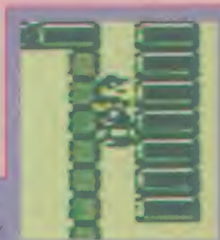
つづき



つづき



ゴール

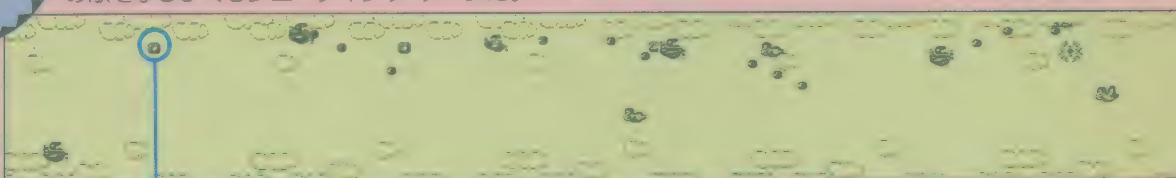


落ちるブロックに乗って上から降りる。そして下に消えるギリギリでジャンプ！

4-3

いよいよ最後の最後。このエリアはスカイポップ号に乗って、チッキンやロケトンなどの敵を撃ちまくるシューティング・ゾーンだ。

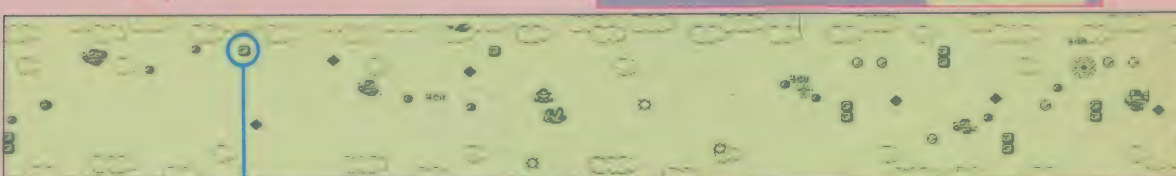
スタート





チッキンは突然コースを変えてアップ・ダウンするから注意して撃とう。

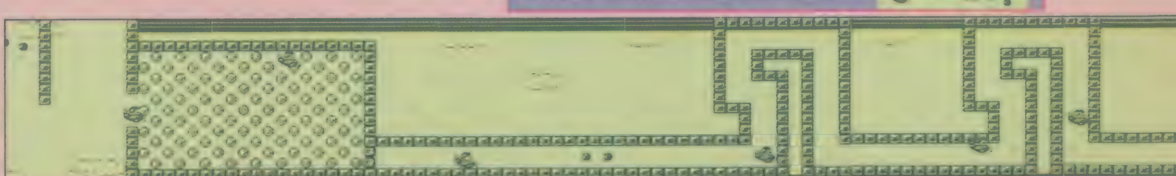
つづき



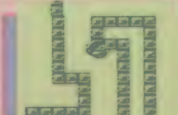


空中にチカチカ浮いているチカコは、ミサイルを12発も撃たないと倒せない。

つづき



コインを取ることに夢中になっていると、スクロールに挟まれてしまう。出口は一番下だ。

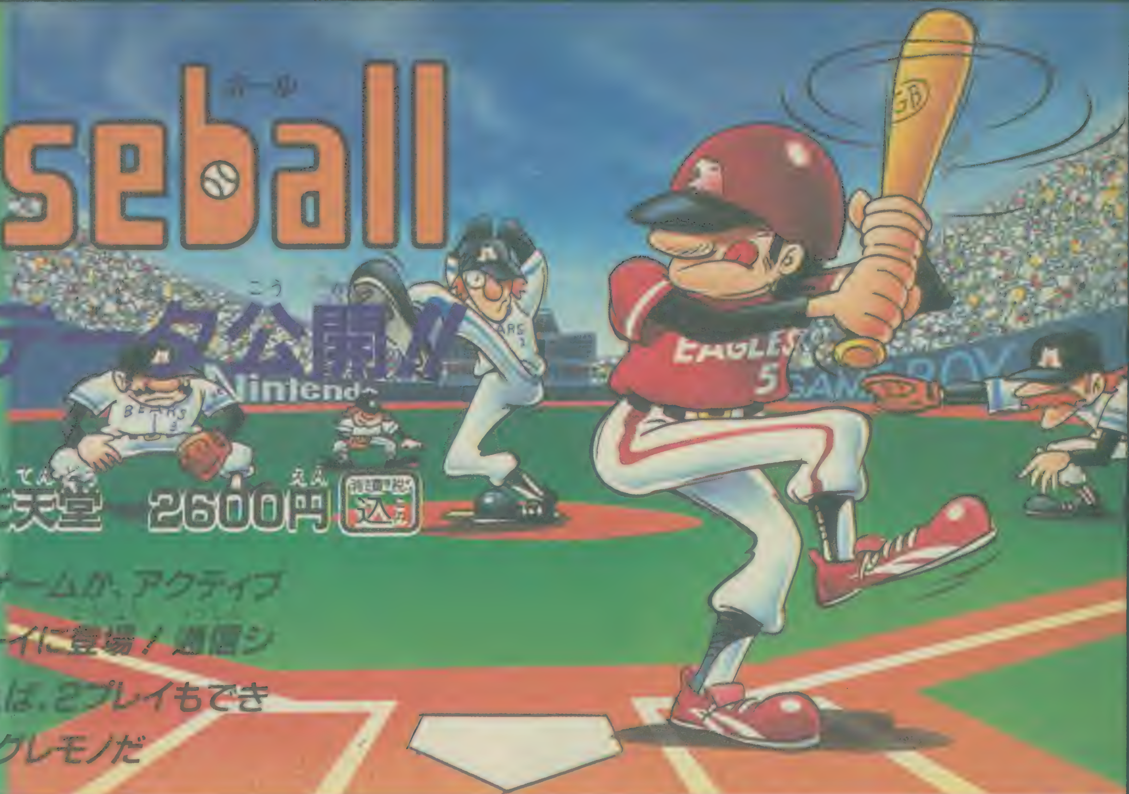


クネクネと曲がっている通路だ。前後のスクロールと壁の間に挟まれると死んでしまうから、すばやく移動することがカンジン。

●マーク一覧　C コイン　10 10枚コイン　P パワーアップ　♥ 1UP　★ 無敵

Baseball

選手データ公開!!



発売中　任天堂　2600円（税込）

本格的野球ゲームが、アクティブにゲームボーイに登場！ 通信システムを使えば、2プレイもできるっていうスグレモノだ





⬆十字キーでバッターの位置は自在

⬆ヤッター、ホームランでいい気分

操作はお手軽、おもしろさもアップ

バッターをコントロールして打て

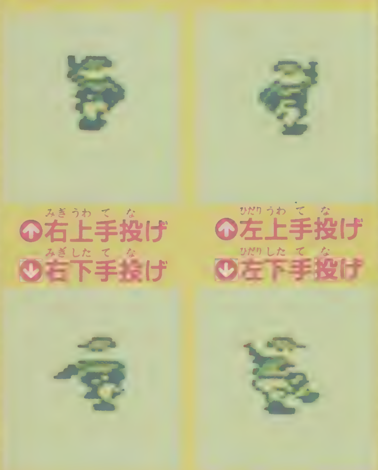
打者のスタンディング・ポジションも十字キーで自由自在。ボールのコースに合わせて的確に狙いをつけよう。打撃が良い打者がうまくボールをとらえると…出た！ あこがれのホームラン。気分もスッキリ、迫力満点だ。

守備も多彩なフォーメーション

守備の要は、なんてったってピッチャー。各チームに4人のピッチャーがいて、タイプも各チーム同じ。でもスタミナやスピード、変化が個性的。作戦をたててピッチャーの組みあわせを考えよう。

野手の守備も操作しやすくなっている。とくにフライが上がった場合、両手を上げていると確実にキャッチできる。でも、ゴロの処理は練習をして、慣れておきたいところだ。

ピッチャーは4タイプ



⬆右上手投げ　⬆左上手投げ

⬇右下手投げ　⬇左下手投げ

各リーグ、各チームともピッチャーは4タイプ。どの先発でいくかはキミの作戦しだい！



⬆両手を上げたら、捕球態勢に入っ[illegible]



⬆外野に高くフライが上がっ[illegible]操作しなくても、自動的に外野手が落下地点に入り…

チーム別個人 パーフェクト・データ

●USA MODE（アメリカン・モード）

W-BEARS

打者	AVE（割、分、厘）	タイプ	打撃	器用さ
① MIKE	.301	左	B	A
② TOM	.278	右	D	A
③ JIM	.333	右	A	C
④ JOHN	.341	右	A	C
⑤ BOB	.326	左	B	C
⑥ RICK	.291	右	C	C
⑦ DAVID	.270	右	D	B
⑧ EDDIE	.248	右	E	B
代打 JACK	.292	右	C	C
代打 ALAN	.280	左	C	B
代打 FRED	.266	左	D	A

投手	タイプ	スタミナ	スピード	変化
MARIO	右上手投げ	A	B	C
PAUL	右下手投げ	B	B	B
ERIC	左上手投げ	B	A	C
JIMMY	左下手投げ	A	B	B

⇧強力クリーンアップは、得点確率が高い。ピッチャーは、MARIOとJIMMYが決め手だ

R-EAGLES

打者	AVE（割、分、厘）	タイプ	打撃	器用さ
① JOE	.295	左	B	B
② LOUIS	.286	右	C	A
③ TEDDY	.323	左	B	C
④ STEVE	.358	左	A	C
⑤ PETER	.301	左	B	C
⑥ SCOTT	.282	右	C	B
⑦ BRIAN	.264	左	D	B
⑧ JEFF	.247	右	E	B
代打 DUKE	.290	右	C	C
代打 JASON	.285	左	C	B
代打 MAC	.271	左	D	A

投手	タイプ	スタミナ	スピード	変化
LUGI	右上手投げ	B	A	C
PHIL	右下手投げ	B	B	B
RANDY	左上手投げ	A	B	C
SAM	左下手投げ	A	B	B

⇧左打者を中心にした打線は、相手のピッチャーにプレッシャーをかけることまちがいない

●JPN MODE（ジャパン・モード）

W-BEARS

打者	AVE（割、分、厘）	タイプ	打撃	器用さ
① WAKA	.301	左	B	A
② MICHI	.278	右	D	A
③ WAN	.333	左	A	C
④ CHO	.341	右	A	C
⑤ KOHJI	.326	右	B	C
⑥ BUCHI	.291	右	C	C
⑦ ISAO	.270	左	D	B
⑧ YOSHI	.248	右	E	B
代打 KAKE	.292	左	C	C
代打 MORIO	.280	右	C	B
代打 DAI	.266	右	D	A

投手	タイプ	スタミナ	スピード	変化
IGAWA	右上手投げ	B	C	B
MURA	右下手投げ	A	C	A
KANE	左上手投げ	C	B	B
NATSU	左下手投げ	A	C	A

⇧アメリカン・リーグのピッチャーに比べると、スタミナ、スピードに欠けるが、変化球で勝負だ

R-EAGLES

打者	AVE（割、分、厘）	タイプ	打撃	器用さ
① FUKU	.295	左	B	B
② JIROH	.286	右	C	A
③ HARIO	.323	左	B	C
④ FUTO	.358	右	A	C
⑤ KADO	.301	左	B	C
⑥ DOCHI	.282	右	C	B
⑦ NOMU	.264	右	D	B
⑧ TOYO	.247	右	E	B
代打 HIDE	.290	左	C	C
代打 ERITO	.285	右	C	B
代打 ROSE	.271	左	D	A

投手	タイプ	スタミナ	スピード	変化
TONBI	右上手投げ	B	C	B
YAMA	右下手投げ	B	C	A
KESHI	左上手投げ	A	C	B
INAHO	左下手投げ	C	B	A

⇧ピッチャーのINAHOはスタミナに欠けるが、ジャパン・リーグ一番。タイトな打線も魅力的なチームだ

GAME BOY 超新作ゲーム先取り大作戦

参入予定29社の開発状況をキャッチ

発売間近のゲームを開発中のメーカーから、参入が決まりたてのメーカーまで、とにかく今、入手できた情報を全部公開！

スクウェア

F.F.のメンバーでRPG開発中

タイトル数 1

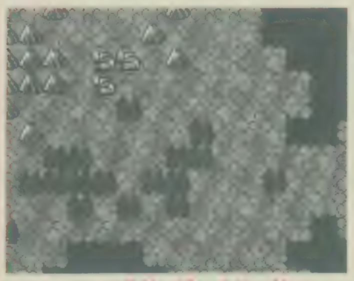
進行度 まあまあ

タイトルはSA・GA(仮称)

スクウエアからの第1弾は、『ファイナルファンタジー』と同じ開発メンバーでつくられているという、コマンド選択式のRPG。タイトルは、『SA・GA(仮称)』。

封じこめられたクリスタルの輝きを取り戻すのがゲームの目的になりそう。数人の中から2〜4人を選んで、パーティを組む形式になる予定で、『ファイナルファンタジー』に登場したアイテムが入るという話もある。気になるセーブ方法はバックアップにしたいとか。


○これはきっとお城の中なんだろうね


○フィールド画面。黒い部分は海かな？

こんなキャラたちが登場

ゲームに登場する敵キャラは全部で40〜50種類ぐらいになる予定。それぞれオリジナルというからウレシイ。どんな敵が出てくるか楽しみだね。


○カメレオンかな
○おおかみ男はこんな感じ
○よろい戦士も登場する！
○サソリだね
○イモムシだろうか？

気になる2作目以降は?

とりあえず、ゲームボーイ初のRPG。発売時期は8月〜10月になる予定だが、スクウエアでは、今、急ピッチで開発を進めているというからもう少しの辛抱だね。

さりげなく、第2弾について聞いてみると、「今のところコレで手いっぱいで、次作なんてとても」とのお答え。

でも、期待しちゃうよね。


○これはダンジョンだろう。完成が楽しみ

さすが家元。開発は進んでるぞ
任天堂
タイトル数 4
進行度 ほとんど

まず初めはテニスらしい

ゲームボーイと同時発売の4タイトルの後、毎月1本くらいのペースで発売したいと言っていた任天堂だもの。もう当然のことながら、ゾクゾク情報が入ってきてるよ。

最初は、ほぼ『テニス』に決定したと言ってよさそう。コンピュータを相手に、自分ひとりでプレイするのもいいけれど、左の説明にもあるように、通信ケーブルを使って友達と対戦したりするのがなかなかおもしろそうなんだ。

ボールのスピードや難しさのランクも選べて、なかなか本格的らしい。待ち遠しいね。

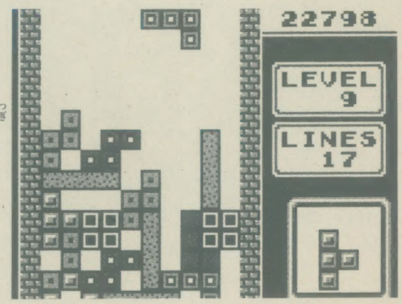
ゴルフ、テトリス、さらにF-1も!!

そして第2弾は、ナント！『テトリス』なんだって。

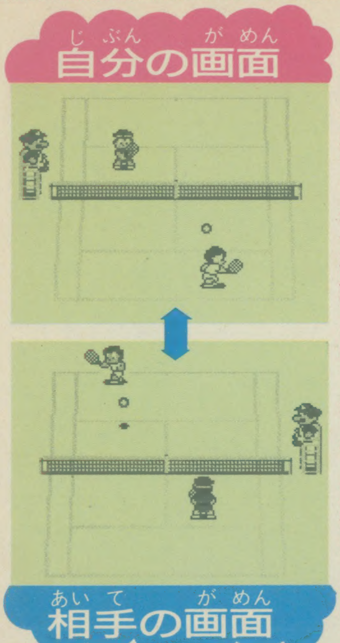
「あのテトリスですが、任天堂風になってます」とのことで、どのへんがどんなテトリスなのかはまだわからないけれどう～ん、早くやりたい。

そして次が『ゴルフ』だ。しっかり36ホールもあって、芝目や風向きの設定もあるという、これまた本格的。

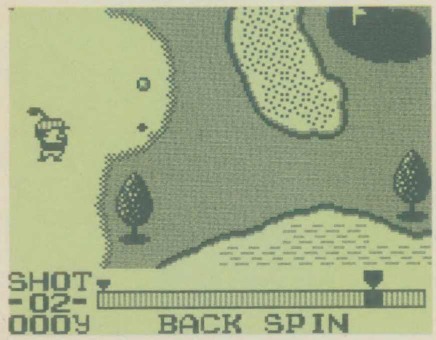
さらに『F−1レース』も発売予定だ。



○テトリスの画面だ。ずい分できてるみたいだから、続報に期待しよう



○対戦モードでは、〃お互い自分が手前〃という画面。自分が手前から向こうにボールを打つと、相手の画面では向こうからボールが飛んできている



○ゴルフの画面も入手できた。各ホールともタテにスクロールするそうだ

『上海』の発売が待ち遠しい
HAL研究所
タイトル数 2
進行度 けっこう

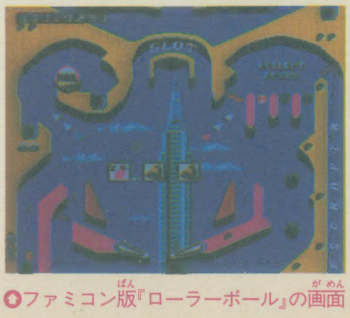
あの名作が登場するぞ

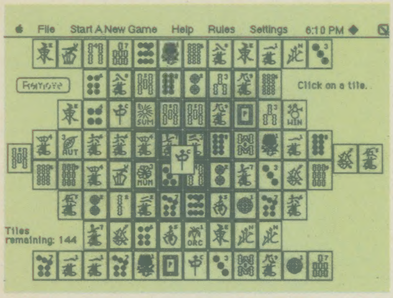
HAL研では、現在、2本の開発が進行中。

1本目は、ほとんどのゲーム機に移植され、大ヒットしたあの『上海』。ルールは簡単だし、やり始めたらハマッてしまうこのゲーム。電車の中とかでやったら乗り越してしまうかも。パイの文字表示についてもほとんど心配はなさそう。

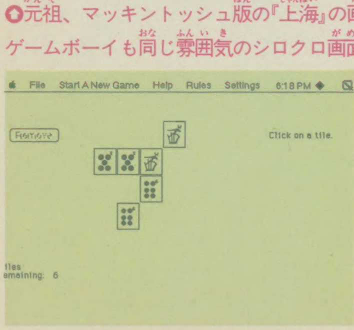
2本目は、ファミコン版で発売されているピンボールゲーム、『ローラーボール』。こちらはリメイク版を発売する予定だそうだ。

どちらも発売時期は未定。


○ファミコン版『ローラーボール』の画面



○元祖、マッキントッシュ版の『上海』の画面。ゲームボーイも同じ雰囲気のシロクロ画面だ



○全部取れると分かったときのカイカン、早く味わいたいね

注 〃進行度〃というのは、メーカーとの会話の中で編集部が感じとった開発の進み具合を、進んでいると思われるほうから、●ほとんど ●けっこう ●まあまあ ●ちょっと ●まだまだ の5段階で表したものです。

画面は開発中のものです

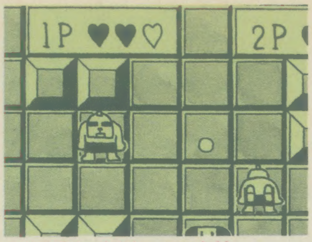
ケムコ

第1弾は『ロジャーラビット』のようなパズル+アクション

タイトル数 3

進行度 けっこう

「第1弾はファミコンソフトで発売された『ロジャーラビット』のようなパズル+アクションゲーム」というケムコ。



◎開発中の資料から、予想イラストを作ってみた。雰囲気はわかるカナ

タイトルは未定だが、夏頃発売に向けて進んでいるそう。

もう1本は、『デスボール(仮称)』。キャラの移動で床のブロックを隆起させ、動いているボールを弾き相手にぶつけダメージを与えるというゲーム。2人プレイにも対応している。発売時期は未定。

とりあえずは2本の予定だが、ゲームブックのようなメッセージ中心のRPGも企画中とのこと。楽しみだね。

SNK

進行度 けっこう

「ウチのアーケードのリメイク版を出そうと考えて、検討を重ねた結果、ジャンルはほぼ、シューティングに」決定したらしい。現在、その開発段階に入っているようなのだが「詳細についてはまだちょっと言えない状況」だそうだ。発売時期もまだ決まっていないが、意外と早い時期に続報をお伝えできるかもしれない。

コナミ

進行度 まあまあ

実はこのゲームボーイは、日本よりは遅くなるが、アメリカでも発売される予定で、コナミは現在、海外版対応のソフトを開発中。このソフトはいずれ日本でも発売される予定だそうで、楽しみだね。

開発はかなり進んでいるらしいけど「発売日、ゲーム内容などの公表は、現段階では控えたい」とのことで、残念。

データイースト

進行度 まあまあ

「容量的な問題もあるし、昔のアーケードのパズルゲームやシューティングのリメイクなんかが、ゲームボーイには適しているのでは」ということで、現在その方向で何をやろうか検討中。発売時期については未定だそうだ。

カプコン

進行度 ちょっと

現在は、液晶というハードを活かせるゲームを企画しているトコロで、ゲームジャンルはカプコンらしさを随所に盛り込んだアクションゲームにしたいそうだ。予定としては、年内に1〜2本、年明けに1本出したいと意欲的。

日本物産

進行度 ちょっと

1本目は、間もなく同社から出るアーケードのパズルゲームのリメイクという方向で、ゲームボーイ用に企画を練るところまで進んでいるそうだ。「最初はオハコのマージャンゲームを企画していた」そうで、いずれ出てくるかもね。

セタ

進行度 ちょっと

この記事の締め切りギリギリで、ついにゲームの契約が成立した"セタ"。「秋ごろに将棋ゲームを出すことが決まって、ようやく企画段階から開発段階へと進んだ」そうだ。

インダクションプロデュース

進行度 まだまだ

当面発売の予定はないが、「持ち運びが出来たりと、いろんな可能性を秘めたハードと、注目している」とのこと。いずれは出したいと思っているそうで、早くなるといいね。

エピック・ソニーレコード

進行度 まだまだ

まだほとんど何も決まっていないそうだが、「出すとしたら、いっぷう変わったハマれるパズルゲームや、あと、ゲームじゃないソフトもいいですね」と楽しみなお話。

イマジニア

進行度 まだまだ

発売日はもちろん、企画もまだ全然進んでいないそうだが、「いずれはイマジニアらしく、遊びの要素を含んだ大人向けのゲームを出したい」ということで、期待しましょ。

ココナッツジャパン

まずは、パチ夫くんでおなじみのパチンコが出てくる

タイトル数 1

進行度 けっこう

ココナッツジャパンは『パチンコタイム』を発売の予定。

パチンコ台は6種類あって、それぞれクギの調子なんかが違う台の数は100にもなる。

打ち止め時間で競うとか、効率の良さを競うとか、3種類のモードで遊び方も豊富。

発売は秋ごろの予定。



◎これもゲーム画面を予想したイラスト。ホンモノの画面が早く見たい

画面は開発中のものです

ビック東海

進行度 ちょっと

「具体的に決まったわけではないが、ゲームボーイの特性からしてアクションか、パズルゲームが向いていると思うので、そのジャンルを中心に検討している」ということで、発売時期は年末から来年3月ごろをメドに「2、3本出したい」とこれまた意欲的。

トンキンハウス

進行度 まだまだ

参入が決まったばかりでほとんど企画が進んでない状態だそうだが「出すときには、ゲームボーイの液晶表示をいかせるゲームにしたい」とのこと。また、通信システムを使った対戦モードのゲームも「おもしろそうだからやりたい」と。早く企画を進めて。

アスキー

進行度 まだまだ

参入は決定したが、とりあえず現在はハードの研究中なんだそうで、「企画はその後。今の段階では何も決まっていない状況です」。研究の成果をゲームに期待してます。

バリエ

進行度 まだまだ

現在は、企画をいろいろ練っている段階で、出すとしたら「アクション性の濃いヒーローもののゲームを出したいですね」とのこと。発売日は未定だが「年内中に出せればいいなあと思っています」と。年末はメジロ押しだね。

アスミック

進行度 まあまあ

発売日は未定だけど、かなり進んでいるモノがあるらしい。「ジャンルは、今までにない"パズル+アクション"でタイトルは未定。楽しめること間違いなしです。もう少し待ってて」。次号あたりでなんか出てくるといいね。

バップ

進行度 まだまだ

「参入する意向で企画を進めている」そうだが、具体的に内容が決まっているものは、まだないそうだ。発売日などについても未定だが「いずれ2、3本ぐらい。早く発売したいとは思ってはいるんですけど」とのことでした。

アクションパズルゲーム『ロードランナー』が出るぞ!

バンダイ

タイトル数 1

進行度 けっこう

いきなりバンダイから、ウレシイ速報が出てきた。タイトルは『ロードランナー』(仮称)。もちろん、アップルから数多くの機種に移植されている、あの『ロードランナー』のゲームボーイ化だ。面数はナント、85面。好きな面から攻略できるパスワードもあるそうだ。そのうえ、2画面分で構成されたステージもあるとのこと。発売は夏ごろ。予価も決まって2800円。続報に期待。

ジャレコ

進行度 ちょっと

「数種類のゲームの企画が進んでいます」というジャレコだが、ジャンルや発売日などについては「まだ詳しく言えない」状況なんだそうだ。

トーワチキ

進行度 ちょっと

現在、スポーツゲームと五目ならべ、2種類の企画が進んでいるそうなのだが、「実際に発売になるのはどちらか1本になると思います」とのこと。どっちになるんでしょうね。発売時期はまだはっきりしていないが「早くても年末くらい」にはなるらしい。

ソフエル

進行度 ちょっと

タイトルや発売時期など、詳しいことは未定らしいが、「かわいいキャラが登場する"パズル+アクションゲーム"を企画中」だそうだ。

そのほかにも…

これまでにあげたメーカーのほかに、「まだ名前を公表しないでほしい」という5社がある。そのなかには「9月の発売を予定して、パズル、アクション、シューティングの3本を開発中」なんていう社もあって……。連休明けには新情報が期待できそうだね。

新作カレンダー

記号の見かた
●タイトル
★メーカー名 ♣予価 ▶ゲーム内容

発売日	タイトル・メーカー・価格など
未定	●テニス ★任天堂 ♣未定 ▶通信を使って2人プレイ可能。2人とも自分が手前の画面になる
未定	●テトリス ★任天堂 ♣未定 ▶おなじみのテトリスを任天堂風にアレンジ
未定	●ゴルフ ★任天堂 ♣未定 ▶芝目や風向きなどの細かい設定もある18ホールのゴルフ
未定	●F-1レース ★任天堂 ♣未定 ▶お互いにジャマをし合って1つのレースを競うことも可能
未定	●SA・GA(仮称) ★スクウェア ♣未定 ▶あのF.F.の開発メンバーが贈るRPG
未定	●上海 ★HAL研究所 ♣未定 ▶積み重ねられた麻雀パイの絵柄を合わせて取っていくあの上海
未定	●タイトル未定 ★HAL研究所 ♣未定 ▶ファミコンのピンボール『ローラーボール』をリメイク
未定	●タイトル未定 ★ケムコ ♣未定 ▶『ロジャーラビット』みたいなパズル+アクションゲーム
未定	●デスボール(仮称) ★ケムコ ♣未定 ▶床を隆起させボールを相手にぶつけるアクション
未定	●パチンコタイム(仮称) ★ココナッツジャパン ♣未定 ▶ココナッツお得意のパチンコゲーム
未定	●ロードランナー(仮称) ★バンダイ ♣2800円 ▶もちろん、あの「ロードランナー」だ


近日発売!!
SUPER MARIO LAND
完全攻略本
初の
GAME BOY™
完全攻略本シリーズ
第1弾発売!!
5月22日発売予定
予価 310円
だゾ。
でるゾ
でるゾ
ゲームボーイ本体と、
同じ形、同じサイズで、
GAME BOY 完全攻略本
シリーズ刊行開始!
その第1弾は、もちろん
スーパーマリオランドだ。
全12エリアのマップのすべてを公開し、隠れアイテム、
隠れ部屋などすべての秘密を大公開!
徳間書店
Nintendo GAME BOY